Kinderlerncomputer

P84000 (MD 86338)

Bedienungsanleitung

WICHTIGE HINWEISE

Zu dieser Anleitung

Lesen Sie vor der ersten Inbetriebnahme diese Bedienungsanleitung gründlich durch und befolgen Sie vor allen Dingen die Sicherheitshinweise!

Alle Tätigkeiten an und mit diesem Gerät dürfen nur soweit ausgeführt werden, wie sie in der Bedienungsanleitung beschrieben sind.

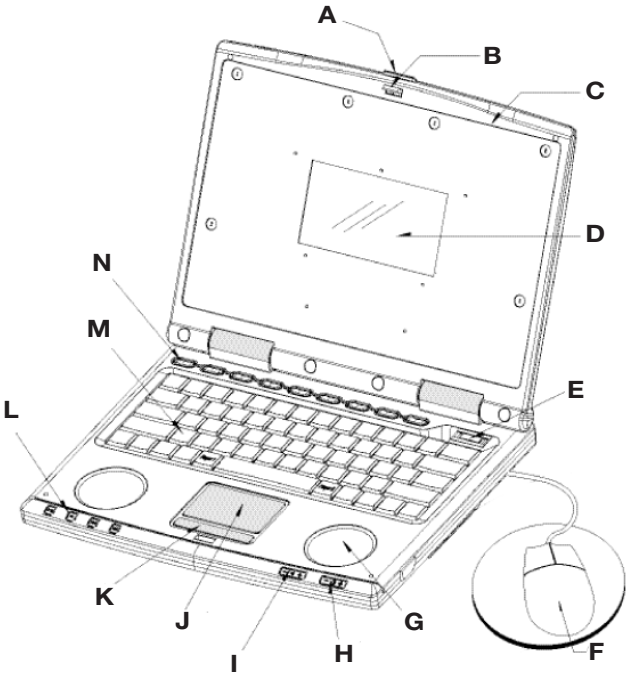
Halten Sie diese Bedienungsanleitung stets griffbereit und bewahren diese gut auf, um sie bei einer Veräußerung dem neuen Besitzer weitergeben zu können!

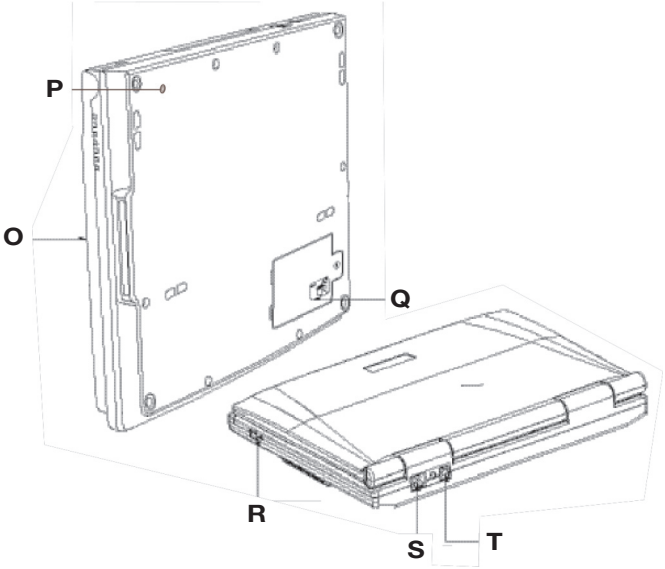
Lieferumfang

- Kinderlerncomputer
- Maus
- 3 Batterien Typ R6/LR6, 1,5 V
- Netzadapter
- Diese Bedienungsanleitung
- Garantieunterlagen

Bitte Aufklappen!

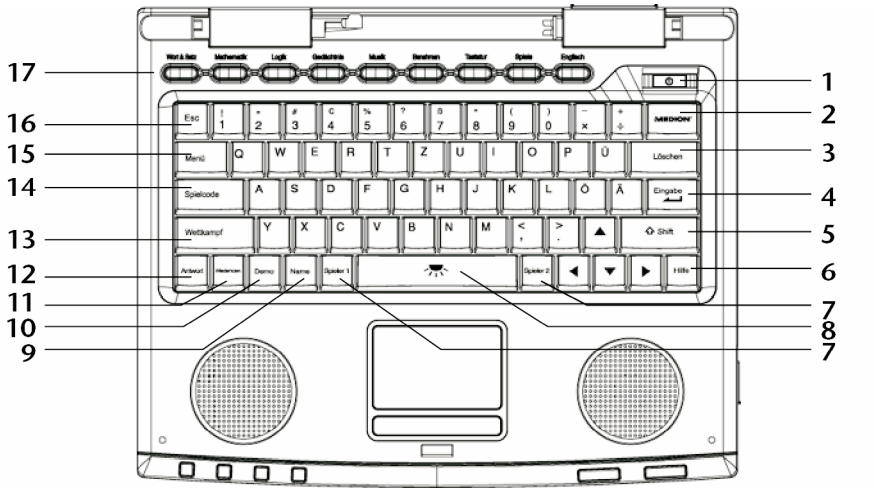
GERÄTEÜBERSICHT





A Taste zum Öffnen des Computers
B Verriegelung Computerdeckel
C Computerdeckel mit Display
D Display (Monitor)
E POWER-Taste
F Maus*
G Lautsprecher
H Kontrastregelung
I Lautstärkeregelung
J Cursor-Steuerfeld
K Eingabefeld
L Musik-Tasten
M Tastatur
N Spielauswahltasten
O Oberseite
P Reset-Öffnung
Q Batteriefach
R Kopfhöreranschluss
S Mausanschluss
T Netzadapter-anschluss

* Die rechte Maustaste hat keine Funktion



1 Ein- und Ausschalten
2 "Schatztruhe" öffnen
3 Eingabe löschen
4 Eingabe bestätigen
5 Großbuchstaben schreiben
6 Hilfe (zu einem Spiel) aufrufen
7 Spieler 1 und 2: Wettkampf-Spiele
8 Lichttaste
9 Den eingegebenen Namen einblenden
10 Funktionen des Geräts hören
11 Spielansage wiederholen
12 Antwort geben lassen
13 Wettkampf-Spiele aufrufen
14 Menü zum Eingeben des dreistelligen Spielcodes aufrufen
15 Startmenü (erste Spielekategorie) aufrufen
16 Spiel abbrechen
17 Spielekategorien direkt aufrufen

GARANTIEBEDINGUNGEN

Kinderlerncomputer
Modell: P84000 (MD 86338)

Liebe Kundin, lieber Kunde,

unsere TEVION Produkte unterliegen einer strengen Qualitäts-Endkontrolle. Sollte dieses Gerät wider Erwarten nicht einwandfrei funktionieren, so wenden Sie sich einfach an die auf Ihrer Garantiekarte aufgeführte, für Sie zuständige Service-Niederlassung.

Beachten Sie bitte Folgendes:

Die Garantiezeit beträgt drei Jahre und beginnt am Tag des Kaufs. Bitte bewahren Sie den Kassenbon als Nachweis für den Kauf auf. Bewahren Sie bitte auch die ausgefüllte Garantiekarte auf. Die Garantieleistung gilt nur für Material- oder Fabrikationsfehler, nicht aber für Beschädigungen an zerbrechlichen Teilen, z. B. am Gehäuse.

Während der Garantiezeit können defekte Kinderlerncomputer unfrei an die u. a. Serviceadresse gesandt werden. Sie erhalten dann ein neues oder repariertes Gerät kostenlos zurück.

Nach Ablauf der Garantiezeit haben Sie ebenfalls die Möglichkeit, das defekte Gerät zwecks Reparatur an die u. a. Serviceadresse zu senden. Nach Ablauf der Garantie anfallende Reparaturen sind kostenpflichtig.

Bei missbräuchlicher und unsachgemäßer Behandlung, Gewaltanwendung und bei Eingriffen, die nicht von unserer autorisierten Service-Niederlassung vorgenommen wurden, erlischt die Garantie.

Bei Problemen mit Ihrem Gerät stehen wir Ihnen auch gerne telefonisch zur Verfügung.

Ihre gesetzlichen Rechte werden durch diese Garantie nicht eingeschränkt.

MEDION®

MTC - Medion Technologie Center
Freiherr-vom-Stein-Straße 131 · 45473 Mülheim / Ruhr
Telefon: 01805 - 633 633 · Telefax: 01805 - 665 566

0180call

(0,14 Euro/Minute aus dem dt. Festnetz,
Mobilfunk max. 0,42 Euro/Minute.)

Servicebereich der Homepage:
www.medion.de/service

Aus dem Ausland wählen Sie bitte:
Telefon: 0049 1805 633 633 · Telefax: 0049 1805 665 566

www.medion.de

Inhalt

Diese Anleitung ist in zwei Hauptbereiche aufgeteilt. Der erste Teil richtet sich vor allem an die Eltern; der zweite Teil ist speziell für die Kinder geschrieben.

Teil 1 für die Eltern: bis Seite 9

Teil 2 für die Kinder: ab Seite 10

Sicherheitshinweise **1**
- Betriebssicherheit 1
- Anschließen 2
- Umgang mit Batterien 3

Lieferumfang **4**

Bestimmungsgemäßer Gebrauch **5**

Inbetriebnahme **6**
- Batterien einlegen/wechseln 6
- Netzadapter anschließen 6
- Maus anschließen 7
- Kopfhöreranschluss 7
- Gerät öffnen und schließen 7

Reinigung **8**

Kundendienst **8**
- Erste Hilfe bei Fehlfunktionen 8
- Benötigen Sie weitere Unterstützung? 9

Technische Daten **9**

Entsorgung **9**

Computer ein- und ausschalten **10**

Namen eingeben **10**

Spielekategorie auswählen **12**
- Tasten „Spielekategorie“ 12
- Eingabe-Taste 12
- Pfeiltasten ◂ ▸ ▴ ▾ 12
- Cursor mit der Maus bewegen 13
- Cursor mit dem Steuerfeld bewegen 13

Taste „Menü“ **14**

Aktivität (Spiel) auswählen **14**
- Aktivität über den Rollbalken auswählen 14
- Aktivität mit Spielcode auswählen 14

Die Musik-Tasten **15**

Lautstärke und Bildkontrast 15
Lautstärke ändern 15
Bildkontrast ändern 15
Lichttaste 15
Spielregeln 16
Antworten und Punkte 16
Zeitbegrenzung 16
Spielstufen 16
Preise in der Schatztruhe 16
Wie du Antworten eingibst 17
Methode 1 – Pfeiltasten benutzen 17
Methode 2 – Richtigen Buchstaben auswählen 17
Methode 3 – Antwort eintippen 17
Methode 4 – Markierung oder Cursorpfeil mit der Maus bewegen 17
Methode 5 – Markierung oder Cursorpfeil mit dem Steuerfeld bewegen 18
Während des Spiels 19
Taste „Eingabe“ 19
Taste „Antwort“ 19
Taste „Wiederholen“ 19
Taste „Hilfe“ 19
Taste „Esc“ 19
Die Aktivitäten 20
Kategorie „Wort und Satz“ 20
Kategorie „Mathematik“ 22
Kategorie „Logik“ 24
Kategorie „Gedächtnis“ 25
Kategorie „Musik“ 27
Kategorie „Benehmen“ 28
Kategorie „Tastatur“ 29
Kategorie „Spiele“ 30
Kategorie „Englisch“ 32
Wettkampf 34

Copyright © 2010. Alle Rechte vorbehalten.

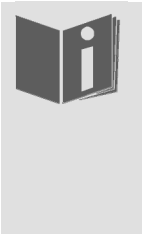
Das Copyright liegt bei der Firma Medion®.

Warenzeichen:
Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

Technische und optische Änderungen sowie Druckfehler vorbehalten.

Teil 1: Für die Eltern

Sicherheitshinweise



Bitte lesen Sie dieses Kapitel aufmerksam durch und befolgen Sie alle aufgeführten Hinweise. So gewährleisten Sie einen zuverlässigen Betrieb und eine lange Lebenserwartung Ihres Gerätes. Halten Sie diese Bedienungsanleitung stets griffbereit und bewahren diese gut auf, um sie bei einer Veräußerung dem neuen Besitzer weitergeben zu können. Wenden Sie sich bitte ausschließlich an unsere autorisierten Servicepartner, falls Sie Probleme mit dem Gerät haben.

Betriebssicherheit

- Das Gerät ist nicht dafür bestimmt, durch Personen (einschließlich Kinder) mit eingeschränkten physischen, sensorischen oder geistigen Fähigkeiten oder mangels Erfahrung und/oder mangels Wissen benutzt zu werden, es sei denn, sie werden durch eine für ihre Sicherheit zuständige Person beaufsichtigt oder erhielten von ihr Anweisungen, wie das Gerät zu benutzen ist.
- Lassen Sie Kinder nicht unbeaufsichtigt an elektrischen Geräten spielen. Kinder können mögliche Gefahren nicht immer richtig erkennen.

- Dieses Gerät ist nicht für Kinder unter 3 Jahren bestimmt. Der im Lieferumfang enthaltene Netzadapter ist kein Spielzeug.
- Achtung! Erstickungsgefahr für Babys und Kleinkinder durch Plastikverpackungen und Kleinteile. Halten Sie die Plastikverpackung außerhalb der Reichweite von Babys und Kleinkindern.
- Transformatoren und Netzgeräte für Spielzeuge sind nicht dazu geeignet, als Spielzeuge benutzt zu werden. Die Benutzung dieser Produkte muss unter ständiger Überwachung der Eltern erfolgen.
- Warten Sie nach einem Transport so lange mit der Inbetriebnahme, bis das Gerät die Umgebungstemperatur angenommen hat. Bei großen Temperatur- oder Feuchtigkeitsschwankungen kann es durch Kondensation zur Feuchtigkeitsbildung kommen, die einen elektrischen Kurzschluss verursachen kann.
- Legen Sie keine Gegenstände auf die Geräte und üben Sie keinen Druck auf das Display aus. Andernfalls kann das Display brechen. Berühren Sie das Display nicht mit kantigen Gegenständen, um Beschädigungen zu vermeiden.
- Es besteht Verletzungsgefahr, wenn das Display bricht. Sollte dies passieren, packen Sie mit Schutzhandschuhen die geborstenen Teile ein und senden Sie diese zur fachgerechten Entsorgung an Ihr Service Center. Waschen Sie anschließend Ihre Hände mit Seife, da nicht auszuschließen ist, dass Chemikalien ausgetreten sein könnten.

- Überprüfen Sie das Gerät regelmäßig auf mögliche Beschädigungen. Nehmen Sie es außer Betrieb und lassen Sie es von einem autorisierten Kundendienst reparieren, wenn Schäden vorliegen.
- Halten Sie das Gerät von Feuchtigkeit fern und vermeiden Sie Erschütterungen, Staub, Hitze und direkte Sonneneinstrahlung, um Betriebsstörungen zu vermeiden.
- Verwenden Sie das Gerät nur in Wohn- und ähnlichen Räumen und nicht im Freien.
- Das Gerät darf nicht Tropf- oder Spritzwasser ausgesetzt werden. Stellen Sie keine mit Flüssigkeit gefüllten Gefäße (Vasen oder ähnliches) auf das Gerät. Das Gefäß kann umkippen und die Flüssigkeit kann die elektrische Sicherheit beeinträchtigen.
- Öffnen Sie niemals das Gehäuse. Dies würde den Garantieanspruch beenden und möglicherweise zur Zerstörung des Gerätes führen.

Anschließen

Beachten Sie beim Anschluss nachfolgende Hinweise:

Stromversorgung

- Öffnen Sie nicht das Gehäuse des Netzadapters. Bei geöffnetem Gehäuse besteht Lebensgefahr durch elektrischen Schlag. Es enthält keine zu wartenden Teile.
- Die Steckdose muss sich in der Nähe des Gerätes befinden und leicht zugänglich sein.
- Um die Stromversorgung zu Ihrem Gerät (über Netzadapter) zu unterbrechen, ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose.
- Decken Sie den Netzadapter nicht ab, um eine Beschädigung durch unzulässige Erwärmung zu vermeiden.
- Verwenden Sie den Netzadapter nicht mehr, wenn das Gehäuse oder die Zuleitung zum Gerät beschädigt sind. Ersetzen Sie ihn durch einen Netzadapter des gleichen Typs. Überprüfen Sie den Netzadapter regelmäßig auf Schäden an Kabel, Stecker, Gehäuse und anderen Teilen. Das Spielzeug darf so lange nicht benutzt werden, bis ein eventuell vorhandener Schaden repariert ist.
- Betreiben Sie den Netzadapter nur an Steckdosen mit AC 230 V ~ 50 Hz Wechselspannung.
- Benutzen Sie nur den beiliegenden Netzadapter.

- Wenn Sie den Netzadapter vom Stromnetz trennen möchten, ziehen Sie zunächst den Stecker aus der Steckdose und anschließend den Stecker des Gerätes. Eine umgekehrte Reihenfolge könnte den Netzadapter oder das Gerät beschädigen. Halten Sie beim Abziehen immer den Stecker selbst fest. Ziehen Sie nie an der Leitung.

Verkabelung

- Verwenden Sie nur die mitgelieferten Kabel/Adapter und den Originalnetzadapter.
- Verlegen Sie die Kabel so, dass niemand darauf treten oder darüber stolpern kann.
- Stellen Sie keine Gegenstände auf die Kabel, da diese sonst beschädigt werden könnten.

Hinweise zur Konformität

Das Gerät erfüllt die Anforderungen der elektromagnetischen Kompatibilität und elektrischen Sicherheit.

Ihr Gerät entspricht den grundlegenden Anforderungen und den relevanten Vorschriften der EMV-Richtlinien

2004/108/EG und der Richtlinie für Niederspannungsgeräte 2006/95/EG.

Dieses Gerät erfüllt die grundlegenden Anforderungen und relevanten Vorschriften der Öko-Design Richtlinie 2009/125/EG (Verordnung 642/2009).

Umgang mit Batterien

Batterien können brennbare Stoffe enthalten. Bei unsachgemäßer Behandlung können Batterien auslaufen, sich **stark erhitzen**, **entzünden** oder gar **explodieren**, was Schäden für Ihr Gerät und Ihre Gesundheit zur Folge haben könnte.

Befolgen Sie unbedingt folgende Hinweise:

- Halten Sie Kinder von Batterien fern.
  Sollten versehentlich Batterien verschluckt worden sein, melden Sie dies sofort Ihrem Arzt.
- Laden Sie niemals nicht aufladbare Batterien. Explosionsgefahr!
- Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Laden aus dem Gerät entfernt werden.
- Wiederaufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht Erwachsener geladen werden.
- Schließen Sie die Batterien und die Anschlussklemmen des Geräts niemals kurz.
- Setzen Sie Batterien niemals übermäßiger Wärme wie durch Sonnenschein, Feuer oder dergleichen aus.

- Zerlegen oder verformen Sie die Batterien nicht.
  Ihre Hände oder Finger könnten verletzt werden oder Batterieflüssigkeit könnte in Ihre Augen oder auf Ihre Haut gelangen. Sollte dies passieren, spülen Sie die entsprechenden Stellen mit einer großen Menge klaren Wassers und informieren Sie umgehend Ihren Arzt.
- Vermeiden Sie starke Stöße und Erschütterungen.
- Batterie und Gerätekontakte vor dem Einlegen bei Bedarf reinigen.
- Vertauschen Sie niemals die Polarität.
  Achten Sie darauf, dass die Pole Plus (+) und Minus (-) korrekt eingesetzt sind, um Kurzschlüsse zu vermeiden.
- Vermischen Sie keine neuen und alten Batterien oder Batterien unterschiedlichen Typs.
  Dies könnte bei Ihrem Gerät zu Fehlfunktionen führen. Darüber hinaus würde sich die schwächere Batterie zu stark entladen.
- Entfernen Sie verbrauchte Batterien sofort aus dem Gerät.
- Entfernen Sie die Batterien aus Ihrem Gerät, wenn dieses über einen längeren Zeitraum nicht benutzt wird.
- Ersetzen Sie alle verbrauchten Batterien in einem Gerät gleichzeitig mit neuen Batterien des gleichen Typs.
- Isolieren Sie die Kontakte der Batterien mit einem Klebestreifen, wenn Sie Batterien lagern oder entsorgen wollen.
- Verbrauchte Batterien gehören nicht in den Hausmüll! Bitte schützen Sie unsere Umwelt und entsorgen Sie verbrauchte Batterien fachgerecht. Wenden Sie sich ggf. an Ihren Händler oder an unseren Kundendienst – Danke!

Lieferumfang

Bitte überprüfen Sie die Vollständigkeit der Lieferung und benachrichtigen Sie uns bitte **innerhalb von 14 Tagen nach dem Kauf**, falls die Lieferung nicht komplett ist. Mit dem von Ihnen erworbenen Paket haben Sie erhalten:

- Kinderlerncomputer
- Maus
- 3 Batterien Typ R6/LR6, 1,5 V
- Netzadapter
- Diese Bedienungsanleitung
- Garantieunterlagen

Bestimmungsgemäßer Gebrauch

Dieser tragbare Lern- und Spielcomputer ist für Kinder im Vor- und Grundschulalter entwickelt worden. Er ist ideal zur Ergänzung, Vorbereitung und Unterstützung der in den Schulen vermittelten Lerninhalte.

Aber auch zum Spielen eignet sich dieses Gerät hervorragend. Es fördert die Motorik und die Fantasie der Kinder. Durch die Sprachumschaltung und speziellen Übungen wird Ihr Kind spielerisch an fremde Sprachen herangeführt. Die Konzeption als Notebook bereitet Ihr Kind gut auf die spätere Nutzung von Computern vor.

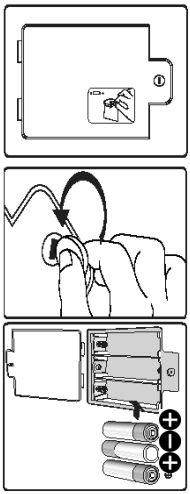
Um allen Altersgruppen gerecht zu werden, steigert sich die Schwierigkeit der Aufgaben, wenn eine Aufgabenreihe erfolgreich gelöst wurde.
Einige Anwendungen sind jedoch schon in der ersten Aufgabenreihe für Vorschulkinder ungeeignet, da Lese-, Schreib- und/oder Mathematikkenntnisse erforderlich sind. Bitte prüfen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind, welche Anwendungen für das Alter Ihres Kindes sinnvoll sind.

Lassen Sie Ihr Kind nicht über einen längeren Zeitraum ununterbrochen am Computer spielen. Sorgen Sie für ausreichende Pausen.

Überprüfen Sie das Gerät regelmäßig auf mögliche Beschädigungen und nehmen Sie es außer Betrieb, wenn Schäden vorliegen.

Inbetriebnahme

Batterien einlegen/wechseln



- Öffnen Sie mit einer Münze die Batteriefachabdeckung auf der Unterseite, wie in der Zeichnung dargestellt.
- Legen Sie nun die Batterien ein. Achten Sie darauf, dass die abgebildeten Pole (⊕/⊖) mit den Abbildungen auf dem Gerät übereinstimmen.
- Schließen Sie die Batteriefachabdeckung wieder, indem Sie diese zuklappen und anschließend wieder festschrauben.

Hinweise zum Umgang mit Batterien finden Sie ab Seite 3.

Sobald das Gerät ohne Stromversorgung ist, werden der Name sowie die Spielstände gelöscht. Legen Sie daher immer Batterien ein.

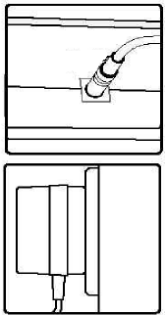
Abschaltautomatik

Zur Schonung der Batterien und des Gerätes schaltet sich der Computer automatisch ab, wenn für einige Minuten keine Eingabe erfolgt ist.

Netzadapter anschließen

Eine günstigere Variante der Stromversorgung ist der Betrieb über den mitgelieferten Netzadapter.

Überprüfen Sie den Netzadapter regelmäßig auf Schäden an Kabel, Stecker, Gehäuse und anderen Teilen. Das Spielzeug darf so lange nicht benutzt werden, bis ein eventuell vorhandener Schaden repariert ist.



- Verbinden Sie das Anschlusskabel des Netzadapters mit der Eingangsbuchse an der Seite des Computers.
- Anschließend stecken Sie den Netzadapter in eine leicht zu erreichende Steckdose.
- Ziehen Sie den Netzadapter aus der Steckdose, nachdem das Gerät ausgeschaltet wurde oder Sie die Stromversorgung unterbrechen wollen.

Maus anschließen

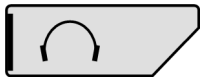
Vergewissern Sie sich, dass der Computer ausgeschaltet ist. Die Mausanschlussbuchse befindet sich an der Rückseite des Geräts hinter der Gummilasche.

- Stecken Sie den Stecker des Mauskabels mit der Lasche nach unten in die Maus-Anschlussbuchse.

Um die Lebensdauer der Maus zu erhöhen, verwenden Sie bitte stets eine saubere Mausunterlage (Mauspad), so dass keine Schmutzpartikel in die Maus eindringen können.

Kopfhöreranschluss

An der rechten Seite des Computers kann ein Kopfhörer mit Klinkenstecker (3,5 mm) angeschlossen werden. Der Anschluss befindet sich hinter der Gummilasche.



Der Anschluss eines Kopfhörers empfiehlt sich, wenn die Computerspielgeräusche unterdrückt werden sollen.

Vorsicht!

Das Benutzen eines Kopfhörers/Ohrhörers mit großer Lautstärke kann zu bleibenden Hörschäden führen. Stellen Sie die Lautstärke vor der Wiedergabe auf den niedrigsten Wert ein. Starten Sie die Wiedergabe und erhöhen Sie die Lautstärke auf den Pegel, der für Sie angenehm ist.

Gerät öffnen und schließen

- Drücken Sie die Taste **A**, um die Verriegelung zu lösen. Klappen Sie den Computerdeckel nach oben.
- Zum Schließen drücken Sie den Deckel zu, bis die Verriegelung einrastet.

Reinigung

Eine Reinigung des Gerätes ist in der Regel nicht notwendig.

- Achtung! Der Computer beinhaltet keine zu wartenden oder zu reinigenden Teile. Achten Sie darauf, dass das Gerät nicht verunreinigt wird. Verwenden Sie keine Lösungsmittel, ätzende oder gasförmige Reinigungsmittel. Reinigen Sie das Gehäuse ggf. mit einem leicht angefeuchteten Tuch. Achten Sie darauf, dass keinesfalls Feuchtigkeit in das Gerät eindringt.
- Vor der Reinigung Spielzeug vom Netzadapter trennen!
- Maus reinigen: Lösen Sie die Schraube der Mauskugelabdeckung. Entfernen Sie anschließend die Abdeckung. Nehmen Sie den Ball heraus und wischen Sie ihn sowie das Innere des Mausgehäuses mit einem trockenen Tuch ab.

Kundendienst

Erste Hilfe bei Fehlfunktionen

Das Gerät kann nicht richtig bedient werden:

- Ist die Stromversorgung gewährleistet (Batterien leer)?

Schwarze bzw. gestörte Anzeige :

- In Umgebungen, die anfällig für statische Entladungen sind, kann es zu Fehlfunktionen des Gerätes kommen. Machen Sie in diesem Falle einen Neustart, indem Sie einen spitzen Gegenstand in die Reset-Öffnung auf der Unterseite des Geräts drücken.
- Unterbrechen Sie die Spannungsversorgung, indem Sie die Batterien herausnehmen oder den Computer vom Netzadapter trennen. Warten Sie ca. 10 Sekunden und legen Sie die Batterien wieder ein bzw. schließen Sie den Netzadapter wieder an.
- Ist die Stromversorgung gewährleistet (Batterien leer)?

Keine oder schlechte Mausfunktion:

- Sind Mausball und Mauspad sauber und frei von Staub? Reinigen Sie die Maus.
- Ist die Maus richtig angeschlossen?

Benötigen Sie weitere Unterstützung?

Wenn die Vorschläge in den vorangegangenen Abschnitten Ihr Problem nicht behoben haben, nehmen Sie bitte Kontakt mit uns auf. Sie würden uns sehr helfen, wenn Sie uns folgende Informationen zur Verfügung stellen:

- Welche Meldungen erscheinen auf dem Bildschirm?
- Welches Programm haben Sie beim Auftreten des Fehlers verwendet?
- Welche Schritte haben Sie zur Lösung des Problems bereits unternommen?
- Wenn Sie bereits eine Kundennummer erhalten haben, teilen Sie uns diese mit.

Technische Daten

Energieversorgung

Spannung:	230 V ~ 50 Hz
Netzadapter:	Modell LG060030EP Eingang: AC 230 V ~ 50 Hz, 50 mA Ausgang: DC 6 V 300 mA ⎓ 1.8 VA
Batterien	3 x Batterien Typ R6/LR6/AA, 1,5 V

Entsorgung

Gerät

Werfen Sie das Gerät am Ende seiner Lebenszeit keinesfalls in den normalen Hausmüll. Erkundigen Sie sich nach Möglichkeiten einer umweltgerechten Entsorgung.

Batterien

Verbrauchte Batterien gehören nicht in den Hausmüll! Sie müssen bei einer Sammelstelle für Altbatterien abgegeben werden.

Verpackung

Ihr Gerät befindet sich zum Schutz vor Transportschäden in einer Verpackung. Verpackungen sind aus Materialien hergestellt, die umweltschonend entsorgt und einem fachgerechten Recycling zugeführt werden können.

Teil 2: Für die Kinder

Computer ein- und ausschalten

- Mit der Taste (**POWER**) schaltest du den Computer ein und aus.

Hinweis

Der Computer schaltet sich nach einigen Minuten selbst aus, wenn du keine Eingabe machst.

Namen eingeben

Wenn du den Computer zum ersten Mal einschaltest, wirst du nach deinem Namen gefragt. Tippe deinen Namen ein (du kannst bis zu acht Zeichen eingeben).

Drücke die Taste **SHIFT**, wenn du einen Großbuchstaben tippen willst oder eins der Zeichen, die oben auf einer Zeichentaste stehen (z. B. Das „**!**“ oder „*****“).

Fehler kannst du mit der Taste **LÖSCHEN** korrigieren.

Drücke am Ende die Taste **EINGABE**.

„Namen löschen & die Mission wechseln?“

Wenn du den Computer beim nächsten Mal einschaltest, wirst du mit deinem Namen begrüßt.

Außerdem erscheint die Frage: „**Namen löschen & die Mission wechseln? J/N**“

- Tippe ein „**J**“ ein (Ja), wenn du einen anderen Namen eingeben willst.
  Dann tippst du deinen Namen ein.
  Tippe ein „**N**“ ein (Nein), wenn der Name bleiben soll.
- Drücke die Taste **EINGABE**, um in die Spielekategorien zu wechseln.
- Danach wirst du gefragt, ob du die Mission wechseln willst.
  Es gibt die „**MISSION ALPHA**“ und die „**MISSION DELTA**“.
  Je nachdem, welche Mission du wählst, ändern sich die Belohnungs-Animationen, die erscheinen, wenn du einen Spielstand von 80 oder mehr Punkten erzielst und somit die nächst höhere Spielstufe erreichst.

Taste „Name“

- Wenn du den Namen ändern willst, drücke die Taste **NAME**. Es läuft der Name über das Display, der zuletzt eingegeben wurde.
- Wenn du einen anderen Namen eingeben willst, drücke die Taste **LÖSCHEN**, solange der Name über das Display läuft. Es erscheint wie beim Einschalten die Frage: „Namen löschen & die Mission wechseln? J/N“.

Taste „Demo“

- Drücke die Taste **DEMO**, und einige der spannenden und interessanten Fähigkeiten deines Computers werden dir vorgestellt.

Spielekategorie auswählen

Nachdem du zwischen „**MISSION ALPHA**“ und „**MISSION DELTA**“ gewählt und die Taste **EINGABE** gedrückt hast, erscheint die erste Spielekategorie: „**Wort & Satz**“.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, eine Spielekategorie auszuwählen:

Tasten „Spielekategorie“

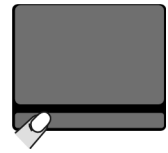
- Drücke einfach die Taste mit der Spielekategorie, die du spielen willst, z. B. „**MUSIK**“, „**TASTATUR**“ usw.

Wenn gerade ein anderes Spiel läuft, kannst du das Spiel mit den Spielekategorie-Tasten auch abbrechen und ein anderes Spiel auswählen.

Eingabe-Taste

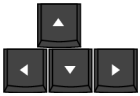
Die verschiedenen Spielekategorien werden nacheinander im Display angezeigt. Warte, bis deine Kategorie erscheint.

- Drücke dann die Taste **EINGABE** oder die linke Maustaste oder auf das untere Steuerfeld.



Die rechte Maustaste hat keine Funktion.

Pfeiltasten ◂ ▸ ▴ ▾

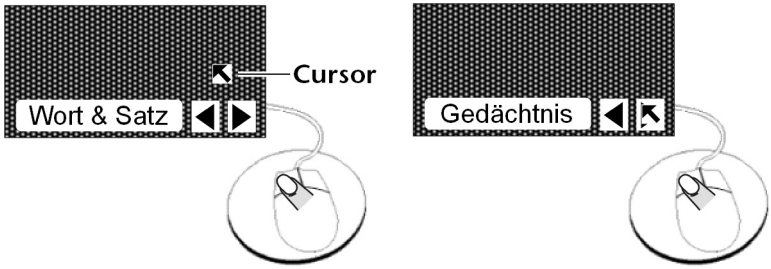


- Wenn du etwas auswählen musst, kannst du es mit den Pfeiltasten ◂ ▸ nach links und rechts bewegen und mit den Pfeiltasten ▴ ▾ nach oben und unten. Das Bewegen mit den Pfeiltasten nennt man auch „scrollen“.
- Benutze die Pfeiltasten ◂ oder ▸, um die Kategorien schneller nach vorne oder zurück laufen zu lassen. Drücke dann die Taste **EINGABE** oder die linke Maustaste oder auf das untere Steuerfeld.

Cursor mit der Maus bewegen

Den Mauszeiger auf dem Display, der sich so wie die Mausbewegung verschiebt, nennt man einen „Cursor“.

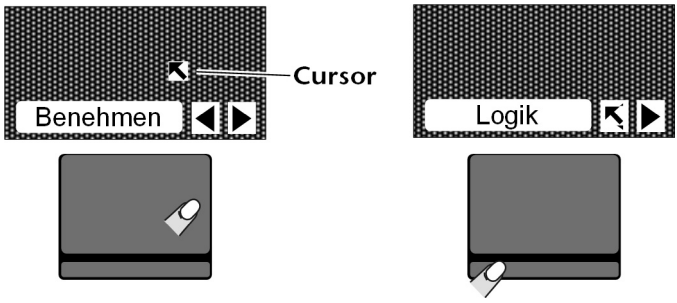
- Bewege den Cursor mit der Maus auf den rechten oder linken Pfeil im Display und drücke die linke Maustaste, um die Kategorien schneller nach vorne oder zurück laufen zu lassen.
- Drücke dann die Taste **EINGABE** oder die linke Maustaste oder auf das untere Steuerfeld.



Cursor mit dem Steuerfeld bewegen

Statt mit der Maus kannst du den Cursor auch mit einem Finger auf dem Steuerfeld bewegen.

- Wenn deine Spielekategorie erscheint, drücke auf das untere Steuerfeld. Dies ist wie die linke Maustaste.



Taste „Menü“

- Drücke die Taste **MENÜ** und es erscheint wieder die erste Spielekategorie „Wort & Satz“ wie nach dem Einschalten des Computers.

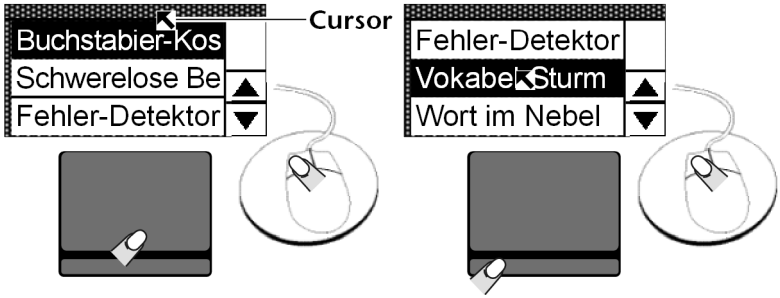
Aktivität (Spiel) auswählen

Wenn du die Kategorie gewählt hast, werden dir die verschiedenen Spiele dieser Kategorie angezeigt. Das erste Spiel ist markiert (es hat einen dunklen Hintergrund).

Aktivität über den Rollbalken auswählen

Es passen nicht alle Aktivitäten auf das Display, deshalb ist auf der rechten Seite ein Rollbalken.

- Benutze die Pfeiltaste ▼, um nach unten zu scrollen und dir alle Spiele anzeigen zu lassen. Mit ▲ kommst du wieder nach oben.
- Statt mit den Pfeiltasten kannst du auch mit der Maus eine Aktivität anklicken und dann die linke Maustaste drücken, um sie auszuwählen.



- Oder du kannst den Cursor mit der Maus oder dem Steuerfeld auf eine Aktivität bewegen und dann auf die linke Maustaste oder das untere Steuerfeld drücken, um es auszuwählen.

Das Spiel startet.

Aktivität mit Spielcode auswählen

Jede Aktivität (jedes Spiel) hat einen dreistelligen Code: z. B. 003, 024, 089 usw. Welcher Code zu welchem Spiel gehört, kannst du in dieser Bedienungsanleitung ab Seite 20 lesen.

- Wenn du die Taste **SPIELCODE** drückst, kannst du den Spielcode direkt eintippen.

Die Musik-Tasten

Es gibt zehn Melodien, die im Hintergrund abgespielt werden. Mit den Musiktasten steuerst du die Hintergrundmusik.

- ⏯ Musikpause. Jetzt kannst du eine andere Melodie mit den Tasten ⏮ ⏭ auswählen. Wenn du noch mal auf die Taste drückst, geht die Musik weiter.
- ■ Musik stoppen. Gleichzeitig bricht das Spiel ab und du kehrst zur ersten Auswahl zurück.
- ⏭ Nächste Musik spielen.
- ⏮ Vorherige Musik spielen.

Lautstärke und Bildkontrast

Lautstärke ändern

Die Lautstärke kannst du mit der zweiten Taste von rechts unten am Bedienfeld einstellen.

Drücke die Taste auf der linken Seite, um die Lautstärke zu senken oder auf der rechten Seite, um sie zu erhöhen.

Bildkontrast ändern

Die Kontrast des Displays kannst du mit der Taste rechts unten am Bedienfeld einstellen.

Drücke die Taste auf der linken Seite, um den Kontrast zu verringern, oder auf der rechten Seite, um ihn zu erhöhen.

Lichttaste

Diese Taste ist keine Leertaste, sondern mit dieser Lichttaste schaltest du die Hintergrundbeleuchtung des Displays an und aus.

Spielregeln

Antworten und Punkte

Eine Spielrunde besteht grundsätzlich aus 10 Fragen.

Du hast drei Versuche, um eine Frage richtig zu beantworten.

Wenn du die Frage beim ersten Versuch beantwortest, bekommst du 10 Punkte.
Wenn du die Frage beim zweiten Versuch beantwortest, bekommst du 6 Punkte.
Wenn du die Frage beim dritten Versuch beantwortest, bekommst du 3 Punkte.

Nach jeder Spielstufe erscheint deine Punktzahl im Display.

Zeitbegrenzung

In den meisten Spielen steht für jeden Antwortversuch eine begrenzte Zeit von 90 Sekunden Verfügung.

Spielstufen

Wenn du nach der Beantwortung von 10 Fragen einen Spielstand von 80 oder mehr Punkten erzielt hast, erreichst du eine höhere Spielstufe.

Wenn du zwischen 79 und 50 Punkte hast, darfst du die gleiche Stufe wiederholen.

Wenn du nur 49 oder weniger Punkte erzielt hast, musst du in eine niedrigere Spielstufe absteigen.

Spielgewinn: Wenn du in Spielstufe 5 eine Punktzahl von 80 oder mehr erreichst, dann hast du das Spiel gewonnen. – Viel Glück!

Hinweis

Der Computer merkt sich die Spielstufe, solange er eingeschaltet ist. Du kannst also zwischendurch ein anderes Spiel wählen, ohne deine erreichte Spielstufe zu verlieren. Schaltest du den Computer aus, musst du bei allen Spielen wieder bei der Stufe 1 anfangen.

Preise in der Schatztruhe

Wenn du alle Spielstufen einer Aktivität erfolgreich gespielt hast, bekommst du eine besondere Auszeichnung. Diese Auszeichnung wird in der „Schatztruhe“ gespeichert.

Die Schatztruhe öffnest du mit der Taste **TEVION**. Du kannst maximal 50 Preise ansammeln.

Wie du Antworten eingibst

Wenn du eine Aktivität gewählt hast, erklärt dir die Computerstimme, wie du das Spiel spielst. Es gibt folgende Methoden:

Methode 1 – Pfeiltasten benutzen

Mit den Pfeiltasten ▲ ▼ ◀ ▶ wählst du eine richtige Antwort aus einer Liste aus.

- Drücke anschließend die **EINGABE**-Taste, um die Antwort zu bestätigen.

Methode 2 – Richtigen Buchstaben auswählen

Manchmal stehen Buchstaben vor den Antworten.

- Tippe dann den Buchstaben ein, der vor der richtigen Antwort steht.

Methode 3 – Antwort eintippen

In einigen Fällen musst du die Antwort mit der Tastatur eingegeben.

Der blinkende Cursor

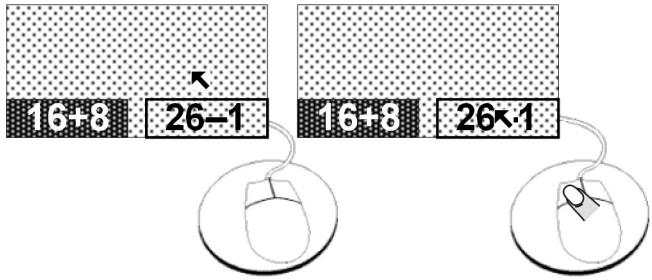
Der blinkende Positionsanzeiger markiert die Stelle auf dem Bildschirm, an der die nächste Zahl oder der nächste Buchstabe eingegeben wird.

Methode 4 – Markierung oder Cursorpfeil mit der Maus bewegen

Die Maus bewegt den Cursorpfeil oder eine Markierung in alle gewünschten Richtungen.

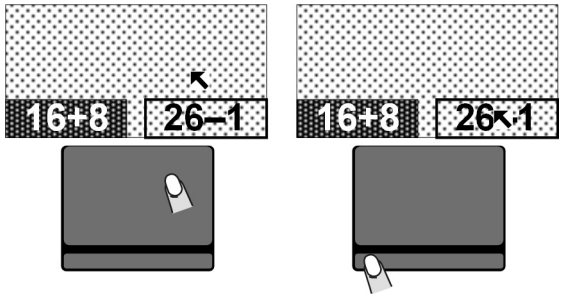
Verwende die Maus, um den Cursorpfeil auf das ausgewählte Wort, Symbol bzw. Objekt zu bewegen.

Drücke zur Bestätigung deiner Wahl die linke Maustaste.



Methode 5 – Markierung oder Cursorpfeil mit dem Steuerfeld bewegen

Das Steuerfeld wird in einigen Spielen zum Auswählen benötigt. Verschiebe den Cursorpfeil, eine Markierung oder ein Objekt, das du bewegen kannst, indem du mit einem Finger auf dem Steuerfeld in die gewünschte Richtung gehst.



Wenn du etwas durch Drücken auf das Steuerfeld ausgewählt hast, bestätigst du das mit der linken Maustaste oder indem du auf das untere Steuerfeld drückst.

Während des Spiels

Taste „Eingabe“

Bei manchen Spielen musst du etwas auswählen und dann mit der Taste **EINGABE** bestätigen.

Taste „Löschen“

Drücke die Taste **LÖSCHEN**, wenn du etwas, was du eingetippt hast, löschen willst.

Taste „Antwort“

Wenn du eine Antwort nicht weißt, kannst du dir die Antwort vorsagen lassen, wenn du auf die Taste **ANTWORT** drückst. Dann bekommt du allerdings keine Punkte!

Taste „Wiederholen“

Wenn du eine Spielanweisung noch einmal hören möchtest, drücke die Taste **WIEDERHOLEN**. Bei bestimmten Spielen wirst du auch erneut das Wort hören, nach dem gefragt wird.

Taste „Hilfe“

Drücke die Taste **HILFE**, um einen Tipp für die Frage zu bekommen. Diese Funktion ist bei vielen Spielen verfügbar.

Pro Frage kannst du nur zweimal Hilfe in Anspruch nehmen.

Außerdem wird dir pro Hilfe-Anforderung ein Punkt abgezogen.

Taste „Esc“

Mit der Taste **ESC** kannst du ein Spiel abbrechen.

Die Aktivitäten

Kategorie „Wort und Satz“

(001) Buchstabier-Kosmos

Auf dem Bildschirm erscheint ein Bild für ein Wort, das du buchstabieren sollst. Tippe die richtige Antwort mit den Buchstabentasten ein.

(002) Schwerelose Begriffe

Eine Animation erscheint auf dem Bildschirm. Anschließend siehst du das dazugehörige Wort; allerdings sind die Buchstaben durcheinander gewürfelt. Du sollst das Wort entschlüsseln und richtig buchstabiert in die vorgegebenen Felder eingeben.

(003) Fehler-Detektor

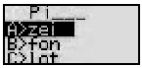
Lösche einen überflüssigen Buchstaben in einem Wort. Mit Hilfe der Pfeiltasten wird der Greifarm über den gewünschten Buchstaben bewegt. Durch Drücken der **EINGABE**-Taste oder der Cursor-Steuerfeld-Taste kann der Buchstabe nun entfernt werden.

(004) Vokabel-Sturm

Du siehst ein Bild für ein Wort. Anschließend erscheinen die Buchstaben des Wortes am unteren Bildschirmrand in ungeordneter Reihenfolge. Der erste Buchstabe blinkt. Mit den Pfeiltasten sollen die Buchstaben auf die leeren Stellen bewegt werden und mit der **EINGABE**-Taste wird ihre Position bestätigt. Ist die Position nicht richtig, kann der Buchstabe mit Hilfe der **LÖSCHEN**-Taste entfernt werden. Er erscheint daraufhin wieder am unteren Bildschirmrand.

(005) Wort im Nebel

Suche ein Wort in einem Buchstabengitter. Der erste Buchstabe des Wortes blinkt. Mit Hilfe der Pfeiltasten wird die blinkende Markierung durch das Labyrinth bewegt, um das Wort richtig zu buchstabieren.



(006) Silben-Welten

Du siehst ein Bild für ein Wort. Danach erscheint das Wort, allerdings fehlt eine Silbe. Mit den Pfeiltasten wird aus drei Antwortmöglichkeiten die Silbe ausgewählt, die das Wort korrekt vervollständigt. Mit der **EINGABE**-Taste wird die Wahl bestätigt.

(007) Treibstoff-Jagd

Hier sollst du ein verstecktes Wort erraten. Der Computer nennt die Kategorie des zu erratenden Wortes. Jedes Mal, wenn ein Buchstabe des Wortes erraten wurde, erscheint er an seinem richtigen Platz und die Energieanzeige steigt an. Ist der eingegebene Buchstabe nicht in dem gesuchten Wort enthalten, erscheint er am unteren Bildschirmrand. Wenn du zehn falsche Buchstaben eingibst, ist das Spiel für dieses Wort vorbei. Wenn du den letzten Buchstaben erraten hast, ist die Energieanzeige komplett gefüllt.

(008) Gleichklang

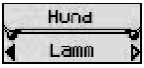
Nachdem das gesuchte Wort auf dem Bildschirm als Bild erschienen ist und ausgesprochen wurde, erscheinen vier weitere Wörter auf dem Bildschirm. Wähle von diesen das Wort aus, das sich mit dem dargestellten und ausgesprochenen Wort reimt. Deine Auswahl triffst du, indem du den Cursorpfeil mit der Maus oder dem Steuerfeld auf das Wort bewegst. Bestätige deine Auswahl mit der linken Maustaste oder dem unteren Steuerfeld. Du kannst aber das Wort auch durch Drücken der Taste **A**, **B**, **C** oder **D** auswählen.

(009) Magnetfeld

In diesem Spiel sollst du das Gegenteil zu einem Begriff finden. Wenn sich das gesuchte Wort am unteren Bildschirmrand in der markierten Zone befindet, wählst du es durch Drücken der **EINGABE**-Taste aus.

(010) Zwei in Einem

Entferne einen Buchstaben aus dem gezeigten Wort, um so ein neues Wort zu bilden. Mit Hilfe des Steuerfeldes wählst du einen Buchstaben aus. Drücke die **EINGABE** -Taste, um deine Auswahl zu bestätigen. Du kannst deine Auswahl aber auch mit der Maus treffen, indem du den Mauspfeil auf den gewünschten Buchstaben bewegst und anschließend die linke Maustaste drückst.



(011) Anziehungskraft

Die zwei Worte, die gemäß der Fragestellung ein Paar bilden, sollen gefunden werden. Mit der linken und rechten Pfeiltaste kannst du die Antwortmöglichkeiten in der unteren Bildschirmhälfte durchblättern. Wird die richtige Antwort unter dem Fragewort angezeigt, drücke die **EINGABE** -Taste.

(012) Kosmische Zeichen

Vervollständige die Geschichten sinngemäß mit den richtigen Satzzeichen. Mit den Pfeiltasten kannst du das Satzzeichen auswählen und anschließend mit der **EINGABE**-Taste bestätigen.

(013) Planet Plural

Ein Hauptwort erscheint am oberen Bildschirmrand. Tippe nun die Mehrzahl (Plural) des Wortes ein. Mehrzahl ist das Wort, das du benutzt, wenn du mehrere gleiche Gegenstände beschreiben möchtest (z. B.: Ball - Bälle).

(014) Große Mission

Finde das Wort, das großgeschrieben werden muss, und korrigiere es. Sobald sich der Buchstabe, der großgeschrieben werden soll, unter dem Röntgenstrahl am linken Anzeigerand befindet, musst du die **EINGABE**-Taste drücken, um den Wortanfang zu korrigieren.

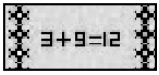
(015) Signal-Lücke

Ein Satz, in dem ein Wort fehlt, bewegt sich über den Bildschirm. Aus zwei Antwortmöglichkeiten sollst du das Wort wählen, das den Satz sinnvoll vervollständigt. Mit den Pfeil-Tasten kannst du das Wort auswählen.

Kategorie „Mathematik“

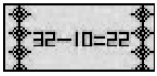
Bei den Aktivitäten 016 bis 019 sollst du eine Lösung eintippen. Die Zahlen werden von links nach rechts eingegeben: Hunderter – Zehner – Einer.

Wenn du die Zahlen von rechts nach links eintippen willst (Einer – Zehner – Hunderter), wähle dies mit den Pfeiltasten ◂ und ▸ aus.



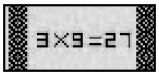
(016) Addition

Auf dem Bildschirm erscheint eine Gleichung. Deine Antwort gibst du mit den Zahlentasten ein.



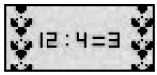
(017) Subtraktion

Auf dem Bildschirm erscheint eine Gleichung. Deine Antwort gibst du mit den Zahlentasten ein.



(018) Multiplikation

Auf dem Bildschirm erscheint eine Gleichung. Deine Antwort gibst du mit den Zahlentasten ein.

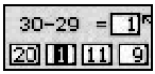


(019) Division

Auf dem Bildschirm erscheint eine Gleichung. Deine Antwort gibst du mit den Zahlentasten ein.

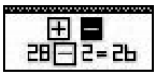
(020) Balance-Akt

Höre dem Lerncomputer gut zu. Er fragt dich nach der Gleichung, die entweder den größten oder den kleinsten Wert besitzt. Wähle die Gleichung aus, indem du die Cursor-Steuertaste drückst. Deine Auswahl bestätigst du mit der Taste **EINGABE** oder der Steuertaste. Zur Auswahl der Gleichung kannst du auch die Maus benutzen. Führe den Mauspfeil auf die richtige Gleichung und drücke die linke Maustaste.



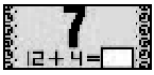
(021) Schwarzes Loch

Es wird eine Gleichung gezeigt, in der eine Zahl fehlt. Mit den Pfeiltasten sollst du aus den vier Antwortmöglichkeiten die Zahl auswählen, die die Gleichung richtig vervollständigt. Drücke dann die **EINGABE**-Taste.



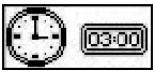
(022) Zeichen-System

Du sollst das Rechenzeichen finden, das die Gleichung richtig ergänzt. Mit den Pfeiltasten und der **EINGABE**-Taste wählst du die richtige Antwort aus.



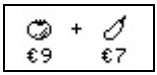
(023) Count Down

Am unteren Bildschirmrand erscheinen Gleichungen, die du so schnell wie möglich lösen sollst, während der Count-Down abläuft.



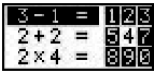
(024) Raumzeit

Die angezeigte Uhrzeit sollst du mit den Zahlentasten eingeben.



(025) Vorratskäufe

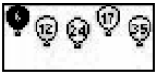
Du sollst die Summe der Preise von zwei Artikeln errechnen und mit den Zahlentasten eingeben.



(026) Sicherheitscode

Du sollst die richtige Aufgabe zur hervorgehobenen Zahl auf der rechten Seite auswählen.

Kategorie „Logik“



(027) Größenordnung

Auf der Anzeige erscheinen mehrere Ballons, die verschiedene Nummern tragen. Du sollst sie entweder nach auf- oder absteigender Größe ordnen.

(028) Schattenspiel

Du sollst den passenden Schatten zu einem Objekt finden.

(029) Dekoder

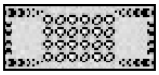
Auf dem Bildschirm erscheinen vier Blitze. Mit Ausnahme eines Blitzes steht auf allen eine Zahl. Die Zahlen bilden eine logische Reihe. Es gilt nun, die Zahlenfolge durch Eingabe der fehlenden Zahl logisch zu ergänzen.

(030) Visuelle Mission

Vier Bilder erscheinen auf der Anzeige. Eines davon unterscheidet sich von den restlichen Bildern in einem bestimmten Merkmal. Mit den Pfeiltasten und der Eingabe-Taste sollst du dieses Bild auswählen.

(031) Auftanken

Der Tank soll mit so wenigen Güssen wie möglich gefüllt werden, ohne dabei überzulaufen. Du wählst die verschieden großen Kanister mit den Pfeiltasten oder den Zahlentasten 1, 2, und 3 aus. Jede Füllung muss mit der **EINGABE**-Taste einmal bestätigen.



(032) Stein-Sammler

Mit den Pfeiltasten sollst du Steinproben einsammeln, ohne dass du dabei einen Weg zweimal gehen musst und ohne mit einem Kometen zusammenzustoßen.

(033) Reflektor

Auf der linken Seite der Anzeige wird ein Bild dargestellt. Das zugehörige Spiegelbild sollst du aus einer Auswahl auf der rechten Seite auswählen. Die Auswahl kannst du mit den Pfeiltasten durchblättern.

(034) Trugbilder

Es sind zwei ähnliche Bilder zu sehen. Mit der Maus oder dem Cursor-Steuerfeld sollst du nun 4 Unterschiede im rechten Bild finden, bevor der Count-Down ausläuft.

Kategorie „Gedächtnis“

(035) Schwierige Wahl

Eine Anzahl von Animationen erscheinen in willkürlicher Reihenfolge auf dem Bildschirm. Du sollst dir die Reihenfolge merken. Anschließend fordert der Kinderlerncomputer auf, ein bestimmtes animiertes Wort aus der gezeigten Reihenfolge aus einer Liste auszuwählen. Das Wort wird mit den Pfeiltasten oder der zugeordneten Buchstabentaste gewählt.

(036) Schelm vom Mars

Drei Marsmenschen erscheinen auf dem Bildschirm. Einer von ihnen versteckt eine Brennstoffzelle hinter seinem Rücken. Die Marsmenschen wechseln einige Male die Positionen. Mit den Pfeiltasten soll der Marsmensch gefunden werden, der die Brennstoffzelle versteckt hält. Mit der **EINGABE**-Taste wird die Auswahl bestätigt.

(037) Memory Galaxie

Du hast einige Sekunden Zeit, dir die Positionen der zusammengehörenden Paare zu merken, bevor sie verdeckt werden. Mit dem Cursor-Steuerfeld oder der Maus kannst du die Paare aufdecken.

(038) Signalverfolgung

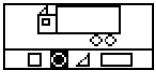
Auf dem Bildschirm erscheinen vier Lichter. Eines der Lichter blinkt auf und ein Ton erklingt. Der Ton soll durch Drücken der entsprechenden Pfeiltaste wiederholt werden. Wurde die richtige Taste gedrückt, wird der Ton wiederholt und ein weiterer Ton erklingt beim Aufleuchten eines Lichtes. Du sollst dir die Töne und ihre Reihenfolge merken und mit den Pfeiltasten wiederholen.

(039) Atomketten

Du kannst dein Gedächtnis testen, indem du dir die Zahlenreihenfolgen merkst, die auf dem Bildschirm erscheinen, und diese anschließend in vorgegebene Platzhalter einträgst.

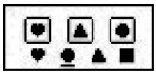
(040) Marsmensch wechsel dich

Ein bestimmtes Bild erscheint auf der Anzeige. Dieses sollst du im nächsten Schritt zwischen 3 ähnlichen Bildern finden.



(041) Verlorene Form

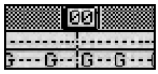
Ein Objekt, das aus mehreren Formen besteht, wird für einige Sekunden angezeigt. Im nächsten Schritt wird das gleiche Objekt erneut angezeigt, jedoch fehlt nun eine Form. Du sollst diese zwischen verschiedenen Formen am unteren Bildschirmrand auswählen.



(042) Formen-Wettlauf

Du sollst dich an die Reihenfolge erinnern, in der die Formen die rechte Bildschirmseite erreichen. Aus einer Gruppe gemischter Formen sollst du die Formen wählen und in der Reihenfolge des Zieleinlaufes in die vorgegebenen Platzhalter eintragen.

Kategorie „Musik“



(043) Rhythmus-Frequenz

Unter vier Melodien kannst du mit den Pfeiltasten und der **EINGABE**-Taste einen Rhythmusstil auswählen, zu dem du den Takt schlagen sollst. Um den Takt zum gewählten Lied zu schlagen, musst du die entsprechende Buchstabentaste tippen, sobald der Buchstabe H (Hi Hat = Beckenmaschine) bzw. G (Crash = Cymbal Becken) die Mittellinie erreicht.

(044) Disco-Stern

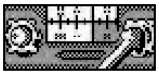
Mit den Pfeiltasten wählst du eine Melodie aus und drückst die **EINGABE**-Taste, um sie anzuhören. Während die Melodie gespielt wird, kannst du Animation durch Drücken der verschiedenen Buchstabentasten verändern.

(045) Ohrwürmer

Mit den Pfeiltasten und der **EINGABE**-Taste wird eine Melodie ausgewählt. Du sollst der Melodie folgen, indem du die nacheinander aufblinkenden Zahlentasten drückst. Durch Drücken einer Buchstabentaste (**K**: Klavier, **T**: Trompete, **G**: Gitarre, **F**: Flöte) kann ein anderes Instrument gewählt werden.

(046) Superstar

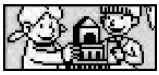
Mit den Zahlentasten kannst du eine Melodie komponieren und gleichzeitig aufnehmen. Zunächst kann durch Drücken der entsprechenden Buchstabentasten (**K**: Klavier, **T**: Trompete, **G**: Gitarre, **F**: Flöte) ein Instrument bestimmt werden. Mit der **EINGABE**-Taste kannst du eine Aufnahme starten und durch erneutes Drücken der **EINGABE**-Taste beenden und dann anhören.



(047) Schallwellen

Du sollst den höheren, tieferen, kürzeren oder längeren Ton finden. Mit den Pfeiltasten und der **EINGABE**-Taste kannst du den richtigen Ton auswählen.

Kategorie „Benehmen“



(048) Benimm-Planet

Mit den Pfeiltasten kannst du eine bestimmte Situation wählen und mit der **EINGABE**-Taste bestätigst du die Auswahl. Eine animierte Szene wird abgespielt und eine Erklärung, welches Verhalten in der dargestellten Situation angemessen ist, läuft durch die Anzeige.

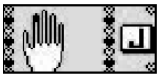
(049) Richtig oder falsch?

Du sollst entscheiden, welches Verhalten in einer bestimmten Situation richtig oder falsch ist.

(050) Sicherheit im Verkehr

Du kannst dein Wissen zum Thema Verkehrssicherheit testen, indem du die Situationen mit richtig oder falsch bewertest.

Kategorie „Tastatur“



(051) Tastronaut

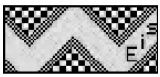
In diesem Spiel kann das Tippen mit den richtigen Fingern gelernt werden. Die animierte Hand zeigt, welcher Finger für welchen Buchstaben benutzt werden soll. Du sollst die gezeigten Buchstaben tippen und dabei versuchen, nicht auf die Tastatur zu schauen.

(052) ABC-Attacke

Buchstaben bewegen sich entlang des oberen Bildschirmrandes. Die Laserkanone wird mit Hilfe der Pfeiltasten unter die Buchstaben bewegt. Du kannst die Buchstaben durch Tippen des Buchstabens, der sich direkt über der Laserkanone befindet, entfernen. Dabei sollst du alle Buchstaben abschießen, bevor diese den unteren Bildschirmrand erreichen.

(053) Weltraumflucht

Die Buchstaben sollen so schnell wie möglich getippt werden, damit der Regenbogen seinen Weg fortsetzen kann. Mit der **SHIFT**-Taste und der entsprechenden Zahlentaste tippst du die Sonderzeichen und Symbole.



(054) Tipp-Beschleunigung

Eine Kolonne von Wörtern windet sich über den Bildschirm. Du sollst die Buchstaben so schnell wie möglich tippen, damit sie nicht die andere Bildschirmseite erreichen. Die Großbuchstaben tippst du, ohne die **SHIFT**-Taste zu drücken.

(055) Flüchtige Worte

Auf der Anzeige erscheint ein Wort, welches getippt werden soll, bevor sich der Vorhang schließt.

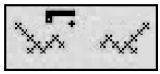
(056) Schnelle Rettung

Ein Planet, der von einer Schutzatmosphäre geschützt ist, erscheint auf der Anzeige. Vom rechten Bildschirmrand nähern sich Buchstaben und Wörter, die getippt werden sollen, bevor sie die Schutzatmosphäre des Planeten erreichen.

Kategorie „Spiele“

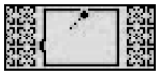
(057) Kometen-Regen

Die Farbe der Raumsonde sollst du entsprechend der Farbe der herunterfallenden Kometen ändern. Mit der rechten und linken Pfeiltaste wählst du eine Raumsonde aus und mit der **EINGABE**-Taste kannst du ihre Farbe verändern.



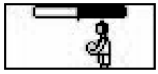
(058) Weltraum-Raupe

Mit den Pfeiltasten sollst du die Raupe zu ihrem Futter führen, ohne dabei die Wände oder die Raupe selbst zu berühren. In den höheren Spielstufen gibt es mehr Hindernisse, die es zu beachten gibt und die Raupe bewegt sich schneller.



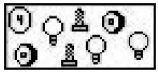
(059) Kraftfeld-Reparatur

Auf dem Bildschirm erscheint ein Feld mit einem springenden Ball. Jedes Mal, wenn der Ball die Umrandung des Feldes berührt, hinterlässt er dort ein Loch. Mit den Pfeiltasten wird das Werkzeug zum Reparieren der Löcher gesteuert. Du sollst das Werkzeug entlang der Feldränder bewegen und durch Drücken der **EINGABE**-Taste die Löcher reparieren. Immer mehr Bälle erscheinen mit der Zeit und auf den höheren Spielstufen bewegen sich die Bälle schneller.



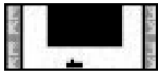
(060) Space Sport

Du sollst versuchen, mit Hilfe der **EINGABE-**Taste so viele Körbe wie möglich zu erzielen.



(061) Werkzeugkiste

Die Werkzeuge sollen so schnell wie möglich mit der Maus oder dem Steuerfeld vom Bildschirm entfernt werden.



(062) Großer Durchbruch

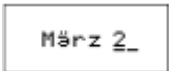
Du sollst die Blöcke mit dem Ball zerstören, um das darunter liegende Bild freizugeben. Die Flugrichtung des Balls kann mit dem beweglichen Schläger am unteren Bildschirmrand gesteuert werden.

(063) Neue Ufer

Du sollst dem kleinen Hund dabei helfen, den Fluss zu überqueren. Dabei darf er nicht von den Baumstämmen fallen.

(064) Glückskekse

Du kannst einen Glückskeks anklicken, um etwas über dein Schicksal zu erfahren.



(065) Sternstunde

Durch Eingabe deines Geburtsdatums kannst du etwas über dein Sternzeichen und seine Charakteristika erfahren.

(066) Animatronik

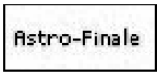
Nachdem du einen Begriff aus der Vokabelliste ausgewählt hast, kannst du die zugehörige Animation ansehen.

(067) Glücksstern

Du kannst durch Drücken der **EINGABE**-Taste etwas über dein Schicksal erfahren.

(068) Bordrechner

Der Bordrechner löst die eingegebenen Gleichungen wie ein Taschenrechner. Mit der Taste **C** kannst du eine Eingabe korrigieren und die **EINGABE**-Taste löst die Aufgabe.



(069) Astro-Finale

Hier kannst du dich einer letzten großen Herausforderung stellen, während Aufgaben aus verschiedenen Spielbereichen in willkürlicher Reihenfolge gestellt werden.

(070) Schatztruhe

In der „Schatztruhe“ werden alle Preise gesammelt, die erspielt wurden. Insgesamt können 50 Preise gesammelt werden.

Die Schatztruhe kannst du auch mit der Taste **TEVION** aufmachen.

Kategorie „Englisch“

(071) Animationary

Der Inhalt dieses englischsprachigen Spiels entspricht dem Spiel ,,Animatronik“ (066).

(072) Missing Letter

Eine Animation sowie der zugehörige Begriff werden gezeigt. Jedoch fehlt ein Buchstabe, den du eingeben sollst.

(073) Spell-a-rator

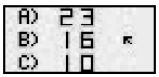
Der Inhalt dieses englischsprachigen Spiels entspricht dem Spiel ,,Buchstaben-Kosmos“ (001).

(074) Letter Detector

Der Inhalt dieses englischsprachigen Spiels entspricht dem Spiel ,,Fehler-Detektor“ (003).

(075) Word Jumble

Der Inhalt dieses englischsprachigen Spiels entspricht dem Spiel ,,Schwerelose Begriffe“ (002).



(076) Number Wonder

Eine Zahl wird angesagt. Du sollst diese Zahl anschließend in einer Auswahl von 3 Zahlen ausfindig machen.

(077) Net Word

Verschiedene Begriffe laufen über die Anzeige. Du sollst durch Drücken der **EINGABE**-Taste ein bestimmtes Wort aus diesen Begriffen auswählen.

(078) Name That Word

Aus einer Auswahl verschiedener Begriffe sollst du das Wort wählen, das zu einer zuvor gezeigten Animation passt.

(079) Mystery Word

Der Inhalt dieses englischsprachigen Spiels entspricht dem Spiel ,,Signal-Lücke“ (015).

(080) Phrase Book

Bei diesem Spiel kannst du verschiedene deutsche Sätze auf Englisch anhören.

Wettkampf

Spiele 081 bis 110

30 Spiele auf dem Computer könnt ihr zu Zweit spielen:

- (081) Buchstabier-Kosmos II
- (082) Schwerelose Begriffe II
- (083) Fehler-Detektor II
- (084) Vokabel-Sturm II
- (085) Wort im Nebel II
- (086) Gleichklang II
- (087) Magnetfeld II
- (088) Zwei in Einem II
- (089) Anziehungskraft II
- (090) Kosmische Zeichen II
- (091) Planet Plural II
- (092) Addition II
- (093) Subtraktion II
- (094) Multiplikation II
- (095) Division II
- (096) Balance-Akt II
- (097) Schwarzes Loch II
- (098) Zeichen-System II
- (099) Count Down II
- (100) Raumzeit II
- (101) Größenordnung II
- (102) Dekoder II
- (103) Visuelle Mission II
- (104) Stein-Sammler II
- (105) Schwierige Wahl II
- (106) Schelm vom Mars II
- (107) Atomketten II
- (108) Marsmensch wechsel dich II
- (109) Verlorene Form II
- (110) Formen-Wettlauf II

Taste „Wettkampf“

Mit der Taste **WETTKAMPF** rufst du alle diese Spiele auf. Mit den Pfeiltasten ▲ ▼ scrollst du in der Liste nach unten oder oben.

Tasten „Spieler 1“ und „Spieler 2“

Bei den Wettkampf-Spielen muss jeder Spieler seine Taste drücken, wenn er dran ist.

Beim Spielen müsst ihr dann abwechselnd die Taste **SPIELER 1** drücken, wenn der erste Spieler dran ist, und **SPIELER 2**, wenn der zweite Spieler dran ist.

Der Spieler, der zuerst seine Spieler-Taste drückt, darf als Erster die Frage beantworten.

- Falls der erste Spieler die Frage richtig beantwortet, bekommt er die entsprechenden Punkte angerechnet und das Spiel geht weiter.
- Beantwortet der erste Spieler die Frage falsch, so kann der zweite Spieler sein Glück versuchen.
- Falls der zweite Spieler nun eine richtige Antwort gibt, bekommt er die Punkte, und das Spiel wird fortgeführt.
- Beantwortet der zweite Spieler die Frage auch falsch, gibt der Computer die richtige Antwort und das Spiel wird anschließend fortgesetzt.

XI/22/10

GARANTIE

Absender Bitte in GROSSBUCHSTABEN · Kästchen beachten!

Name

Vorname

Straße

PLZ und Ort

Telefon mit Vorwahl

☐ orange
MSN: 5003 5780

☐ blau
MSN: 5003 5781

Unterschrift

BITTE DIESEN ABSCHNITT AUSSCHNEIDEN UND DEM GERÄT BEILEGEN

MEDION®

MTC
Medion Technologie Center
Freiherr-vom-Stein-Straße 131
45473 Mülheim / Ruhr

FEHLERANGABE:

TEVION®

XI/22/10